

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD

I Gusti Ngurah Agung Indra Widhinata^{1*}, Ni Nyoman Ganing²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: agung.indra.widhinata@undiksha.ac.id^{1*}, ninyoman.ganing@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilatar belakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media pembelajaran komik digital pada muatan IPS dan (2) untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran komik digital pada muatan IPS. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner/angket. Uji rancangan produk dilakukan oleh beberapa ahli dan siswa yang meliputi : (1) ahli isi/materi pelajaran, (2) ahli desain pembelajaran, (3) ahli media pembelajaran, (4) uji coba perorangan, dan (5) uji coba kelompok kecil. Bentuk analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan tingkat persentase kelayakan media pembelajaran komik digital menurut ahli dan uji coba produk secara berurut sebesar 91,66% ,90,62%, 90%, 93,33%, dan 94,66% secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil review para ahli dan hasil uji coba produk kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada muatan IPS untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Dauh Peken Tahun 2021/2022.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Komik Digital, Muatan IPS*

Abstract

This research is a development research that is motivated by the lack of use of varied learning media in the learning process. The purpose of this study is to (1) describe the design of digital comics learning media on social studies content and (2) to determine the feasibility of developing digital comics learning media on social studies content. The research model used is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The data collection method used a questionnaire/questionnaire method. The product design test was carried out by several experts and students which included: (1) content/subject material experts, (2) learning design experts, (3) learning media experts, (4) individual trials, and (5) small group trials. . The form of data analysis used is quantitative and qualitative descriptive data analysis. Based on the research data, the percentage level of feasibility of digital comic learning media according to experts and product trials is 91.66%, 90.62%, 90%, 93.33%, and 94.66% overall getting very good qualifications. . Based on the results of expert reviews and the results of product trials to students, it can be concluded that digital comics learning media are suitable for use in learning activities on social studies content for fifth grade students at SD Negeri 1 Dauh Peken in 2021/2022.

Keywords: *Learning Media, Digital Comics, Social Studies Content*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang melibatkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dengan melalui berbagai sumber untuk belajar agar tujuan pembelajaran tercapai seperti yang diinginkan. Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik dan pendidik, peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai fasilitator, pembimbing (Wulandari & Agustika, 2018). Pembelajaran di sekolah saat ini dilaksanakan melalui pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring. Kegiatan pembelajaran jarak jauh atau daring ini menuntut guru untuk memberikan pembelajaran yang kreatif supaya peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan lebih jelas. Dalam proses pembelajaran peran guru sebagai pendidik memberikan pengetahuan sebagai bekal peserta didik untuk kedepannya agar dapat menyelesaikan permasalahannya serta mampu mencapai tujuan belajarnya.

Pada pembelajaran tematik, terdapat muatan IPS yang merupakan salah satu muatan pelajaran yang

penting karena mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial. IPS merupakan mata pelajaran yang mempelajari penyederhanaan dari konsep-konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, serta ekonomi (Nursyamsiah, 2017). (Hilmi, 2017) mengemukakan pendidikan IPS merupakan penyesuaian dari ilmu sosial serta ilmu yang berkaitan dengan nilai kemanusiaan yang tergolong dalam pendidikan agama, filsafat, seni, sejarah, dan ilmu bahasa yang digabungkan kedalam satu wadah yaitu pendidikan IPS. Proses sosialisasi pertama dilingkungan formal dilaksanakan pada proses pembelajaran IPS sekolah dasar, dikarenakan materi IPS sangat berperan penting bagi siswa SD (Muhammad & Sambas, 2020). Tujuan dari pelajaran IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mengetahui suatu masalah sosial yang terjadi dilingkungannya serta memiliki sikap terampil dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan seorang guru dalam menerapkan pembelajaran yaitu tetap mengkondisikan peserta didik agar fokus dalam mengikuti pembelajaran, dikarenakan muatan IPS memiliki tujuan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari yakni memiliki tanggung jawab terhadap masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hal tersebut guru harus mengatur strategi pembelajaran agar peserta didik tetap fokus untuk mengikuti pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang tepat diberikan dalam proses pembelajaran. Secara umum, media pembelajaran merupakan sebuah alat peraga atau sarana yang digunakan untuk memberikan suatu informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Heinich (dalam Rohani, 2019) menjelaskan bahwa media merupakan alat saluran yang berfungsi sebagai sebuah alat komunikasi. Briggs (dalam Ekayani, 2017) media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang digunakan untuk menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran yang di sampaikan agar peserta didik lebih mudah memahami materi tersebut. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti buku, film, video dan lain sebagainya. Karena selain itu media pembelajaran dibuat agar materi lebih mudah disampaikan serta mampu memotivasi peserta didik. Menurut Gerlach dan Ery dalam (dalam Rohani, 2019) mengemukakan bahwa terdapat tiga ciri – ciri media pembelajaran yaitu ciri fiksatif, ciri manipulatif serta ciri distributif. Media pembelajaran memiliki kedudukan dan fungsi yang penting dalam mengantarkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun fungsi media pembelajaran yaitu sebagai penyampaian pesan atau informasi agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Misalnya yaitu, objek yang besar dan objek yang kecil, gerak terlalu cepat atau gerak terlalu lambat, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu, objek terlalu kompleks, konsep terlalu luas, untuk meningkatkan minat belajar, memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan secara langsung, menjalin dan mampu mendorong terjadinya interaksi antara peserta didik dan guru serta peserta didik dengan lingkungannya, serta menciptakan kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran sesuai dengan pilihan, kemampuan dan minat peserta didik (Nurmadiyah, 2016). Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat, motivasi serta semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mencapai tujuan belajar secara efektif dan efisien maka penggunaan media pembelajaran sangat di perlukan. Pemilihan media pembelajaran di sekolah dasar perlu memperhatikan beberapa aspek, salah satunya karakteristik peserta didik. Peserta didik pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda dalam banyak segi bidang, di antaranya perkembangan kepribadian serta kemampuan dalam kognitif dan bahasa (Fikri,dkk, 2018 : 20).

Pada proses pembelajaran, seorang guru tidak hanya sekedar memberikan materi dari buku melainkan perlu adanya media pembelajaran yang bervariasi. Tanpa penggunaan media pembelajaran akan mengakibatkan proses pembelajaran kurang efektif, dikarenakan menurunnya minat belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tidak maksimal. Salah satu media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran tematik muatan IPS yaitu menggunakan media pembelajaran komik digital. M.S Gumelar (Ratnasari & Ginanjar, 2020) komik adalah sebuah media visual yang berisi gambar-gambar yang ditata sesuai dengan tujuan dan konsep pembuatnya, komik cenderung memberikan tulisan ataupun informasi yang di perlukan agar lebih mudah dipahami sesuai dengan kebutuhan dari pembaca. Komik merupakan media komunikasi visual yang dikemas dalam bentuk teks dan gambar yang beragam untuk memberikan sebuah informasi yang mudah dipahami kepada pembaca (Febriani dkk, 2019). Seiring dengan perkembangan zaman bentuk media komik sudah sangat beragam. Pada awalnya komik dalam bentuk buku (hardcopy), maka sekarang komik sudah bisa dinikmati dalam bentuk digital yang bisa diakses melalui *smartphone* maupun laptop (Utomo, 2021). Pada media pembelajaran komik digital, peserta didik dapat mengakses media kapan

saja karena media komik dalam bentuk digital dapat diakses melalui *Handphone* dan laptop. Hafiz (dalam Nurdianto, 2010) mengemukakan bahwa terdapat keunggulan dari komik digital dalam proses pembelajaran, yaitu komik digital mampu menempatkan wajah manusia pada subjek melalui interaksi tertulis maupun visual, dapat diterapkan pada semua mata pelajaran, komik digital mampu menarik minat untuk belajar tanpa memandang usia, desain dari komik digital berwarna menarik, gaya penulisan yang digunakan tidak rumit pada buku.

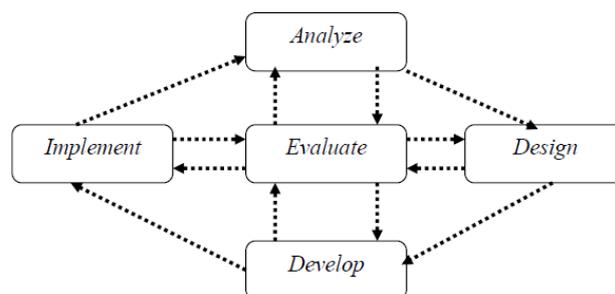
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Dauh Peken Kecamatan Tabanan Kabupaten Tabanan ditemukan bahwa, masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran menurun. Pembelajaran di sekolah hanya menggunakan media pembelajaran video yang ada di *youtube* serta memberikan materi menggunakan buku pelajaran dengan menggunakan metode pemberian tugas. Hal tersebut mengakibatkan menurunnya semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Karena guru di sekolah memiliki banyak tanggung jawab yang harus dikerjakan, sehingga dalam pembelajaran di kelas guru kurang mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi. Dengan kurangnya media pembelajaran bervariasi dapat mengakibatkan peserta didik kurang memahami materi yang diberikan.

Menurunnya partisipasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya motivasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pertama, guru dominan memberikan materi ajar dari buku pelajaran serta menggunakan media video pembelajaran yang ada di *youtube*. Kedua, kurangnya pengembangan media pembelajaran yang bervariasi yang mengakibatkan minat belajar peserta didik menurun pada proses pembelajaran. Media pembelajaran yang bervariasi sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran di kelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran. Maka dari itu penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat muatan IPS siswa kelas V SD dan untuk mengetahui validitas media pembelajaran berdasarkan para ahli dan peserta didik.

METODE

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. (Tegeh & Kirna, 2013) mengemukakan bahwa model pengembangan ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang telah dirancang dengan baik secara terprogram dan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar mengenai karakteristik peserta didik. Sesuai dengan namanya terdapat 5 tahapan pada model ADDIE, yaitu (1) Tahap Analisa (*Analyze*), (2) Tahap Perancangan (*Design*), (3) Tahap Pengembangan (*Development*), (4) Tahap Implementasi (*Implementation*), (5) Tahap Evaluasi (*Evaluation*). Tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan dikarenakan melaksanakan pembelajaran secara daring yang mengakibatkan keterbatasan dalam penelitian ini. Berikut adalah tahapan pengembangan yang disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Tegeh, 2014)

Subjek penelitian ini adalah para ahli dan peserta didik kelas V sekolah dasar. Para ahli terdiri dari ahli isi/materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan peserta didik kelas V yang terdiri dari 3 orang melaksanakan uji coba perorangan serta 9 orang peserta didik melaksanakan uji coba kelompok kecil. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, serta

angket/kuesioner. Metode wawancara dan observasi bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah dasar. Sedangkan metode angket/kuesioner bertujuan untuk mengetahui validitas media pembelajaran komik digital melalui penilaian para ahli serta digunakan untuk uji coba produk kepada peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar kuesioner yang bertujuan untuk mengumpulkan data penelitian. Kisi-kisi instrumen para ahli serta uji coba produk dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Materi) Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa) Kedalaman materi) Materinya didukung media yang tepat) Materinya mudah dipahami) Memberikan sumber lain untuk belajar Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten) Materinya merepresentasikan kehidupan nyata
3.	Evaluasi) Kesesuaian evaluasi dengan materi) Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi.

Sumber: (Suartama, 2016)

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Tujuan) Kejelasan tujuan pembelajaran) Konsisten antara tujuan, materi dan evaluasi
2.	Strategi) Penyampaian materi yang sistematis) Dapat memotivasi siswa) Memberikan penarik perhatian) Memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri
3.	Evaluasi) Penyajian soal latihan) Soal yang disajikan sesuai dengan indikator pembelajaran

Sumber : (Suartama, 2016)

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen *Review* Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator
1.	Teknis) Kemudahan menggunakan media) Media dapat membantu siswa memahami materi) Media dapat membangkitkan motivasi siswa
2.	Tampilan) Kualitas tampilan baik) Tampilan layar serasi dan seimbang
3.	Teks	a) Ketepatan penggunaan jenis huruf c) Ketepatan penggunaan ukuran huruf c) Ketepatan penggunaan spasi tulisan
4.	Gambar dan Video	a) Penggunaan gambar dalam media komik digital mendukung pembelajaran c) Penggunaan video yang mendukung pemahaman materi

Sumber : (Suartama, 2016)

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen *Review* Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Indikator
.	Desain) Kemenarikan tampilan media komik digital
	Tampilan) Keterbacaan tulisan) Kejelasan gambar

No	Aspek	Indikator
) Kemenarikan warna
) Kejelasan materi dalam media komik digital
	Materi) Materi pembelajaran mudah dipahami
) Kejelasan uraian materi
3.	Motivasi) Media memberikan semangat dalam belajar
4.	Pengoperasian) Kemudahan penggunaan

Sumber : (Sudarma, dkk. 2015)

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif merupakan merupakan sistem pengolahan data yang menggunakan teknik secara sistematis dalam bentuk kata-kata, kategori mengenai suatu objek di antaranya benda, gejala, variabel tertentu, sehingga mendapat kesimpulan umum (Agung, 2018). Pada teknik analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil uji coba ahli pada mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran serta peserta didik. Sedangkan menurut (Agung, 2018) analisis deskriptif kuantitatif adalah sistem pengolahan data dengan menggunakan teknik secara sistematis dalam bentuk angka atau persentase mengenai objek yang diteliti, sehingga mendapat kesimpulan umum. Pada teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui kuesioner/angket dalam bentuk deskriptif persentase. Data yang telah diperoleh melalui angket/kuesioner dalam bentuk skala likert dengan menggunakan penilaian empat skala. Untuk memberikan makna serta pengambilan keputusan digunakan tingkat pencapaian skala 5. Berikut merupakan kategori skala likert dan tingkat pencapaian skala 5.

Tabel 5. Kategori Penilaian Skala *Likert*

No	Skor	Respon
1.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
2.	Skor 2	Tidak Setuju
3.	Skor 3	Setuju
4.	Skor 4	Sangat Setuju

Tabel 6. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Nilai Angka	Nilai Huruf	Keterangan
90 –100	4	A	Sangat baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 78	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat kurang

Sumber : (A. A. G. Agung, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

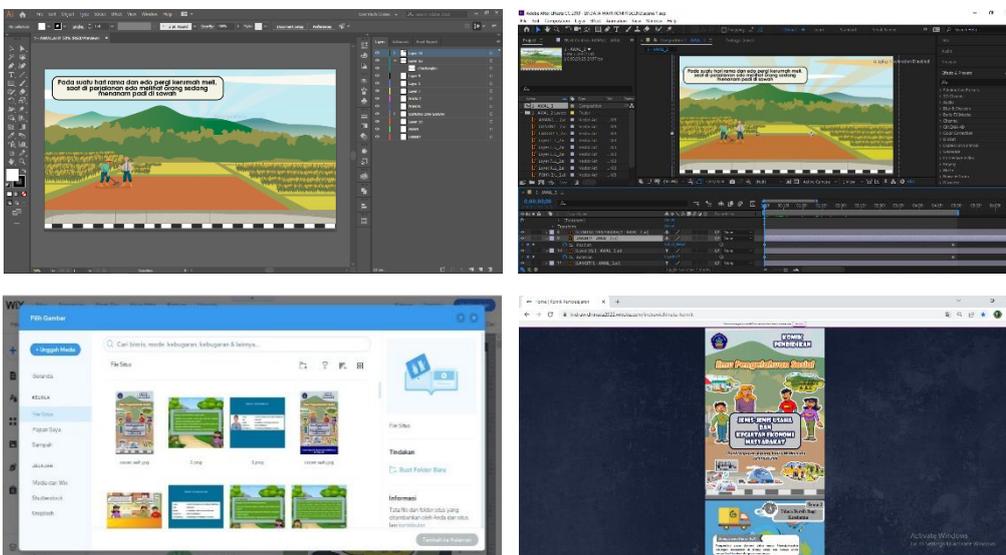
Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran komik digital dikembangkan berdasarkan tahapan pada model pengembangan ADDIE. Tahap pertama pada model ADDIE yaitu tahap analisis yang melaksanakan analisis konten dan kompetensi peserta didik melalui wawancara dengan guru wali kelas yang memperoleh hasil bahwa peserta didik kurang memahami materi mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat pada muatan IPS karena minimnya penggunaan contoh gambar pada proses pembelajaran. Berikutnya melaksanakan analisis karakteristik peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran dengan metode pengambilan data berupa kuesioner yang menunjukkan bahwa peserta didik meminati media pembelajaran

komik digital sebagai sarana dalam proses pembelajaran serta melaksanakan analisis fasilitas melalui hasil observasi yang menunjukkan bahwa fasilitas belajar di SD Negeri 1 Dauh Peken mendukung dalam proses pembelajaran sehingga media pembelajaran komik digital tepat dikembangkan di SD Negeri 1 Dauh Peken. Berikut merupakan KD dan indikator yang ditentukan pada tahap analisis.

Tabel 7. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya Menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di sekitarnya. • Menunjukkan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di sekitarnya. • Menganalisis jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di sekitarnya.

Tahap kedua merupakan tahap perancangan produk dengan menentukan hardware dan software yang tepat dalam pembuatan komik digital. Berikutnya merancang flowchart dan storyboard media pembelajaran komik digital yang bertujuan untuk mempermudah mengumpulkan materi yang akan diadaptasi dalam media pembelajaran. Selanjutnya menyusun naskah dan penggabungan komponen media pembelajaran komik digital. Pada tahap ini juga merancang instrumen penilaian produk dan perancangan RPP. Tahap ketiga merupakan tahap pengembangan produk yang bertujuan untuk mengedit produk yang dikembangkan secara nyata dengan mempersiapkan perangkat penunjang dengan bantuan aplikasi berbasis online *freepik.com*, *Adobe illustration*, *Adobe After Effect*, serta *wix.com*. pada tahap pengeditan menggunakan aplikasi *Adobe illustration* dan *Adobe After Effect* untuk mengedit gambar serta menambahkan beberapa objek bergerak. Selanjutnya tahap finishing yaitu media pembelajaran komik digital yang telah diedit di unggah pada *wix.com*. setelah itu dilaksanakan uji produk kepada para ahli serta peserta didik



Tahap keempat merupakan tahap implementasi media pembelajaran komik digital yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Namun pada situasi pandemi Covid-19 pembelajaran dilaksanakan secara daring sehingga keterbatasan pada penelitian ini tidak dapat melaksanakan uji efektivitas pada tahap implementasi produk. Tahap kelima merupakan tahap evaluasi yang mana penelitian ini menggunakan evaluasi formatif yang digunakan untuk menilai produk berdasarkan hasil uji kelayakan dari para ahli dan peserta didik.

Tabel 8. Hasil Kelayakan Produk Media Pembelajaran Komik digital

No	Subjek Uji Coba	Hasil Uji Kelayakan	Kualifikasi Persentase
1	Uji Ahli Isi Pembelajaran	91,66%	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	90,62%	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	90%	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	93,33%	Sangat Baik

5	Uji Coba Kelompok Kecil	94,66%	Sangat Baik
---	-------------------------	--------	-------------

Berdasarkan hasil kelayakan produk memperoleh persentase kelayakan produk pengembangan media pembelajaran komik digital berdasarkan ahli isi/materi pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, serta uji coba kelompok kecil secara berurutan memperoleh persentase sebesar 91,66%, 90,62%, 90%, 93,33%, 94,66% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran komik digital yang termuat matri jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat untuk peserta didik kelas V SD. Tujuan dikembangkannya media komik digital ini yaitu dapat meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Dengan meningkatkan literasi peserta didik juga dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan membaca, serta meningkatkan kemampuan mencari informasi yang penting dalam media pembelajaran komik digital.

Rancang bangun yang digunakan pada pengembangan media pembelajaran komik digital ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat 5 tahapan yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan analisis konten, karakteristik peserta didik dan analisis fasilitas belajar. Dari analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, observasi, dan kuesioner, ditemukan bahwa pembelajaran pada muatan IPS diperlukan media pembelajaran yang mendukung. Sudjana dan Rivai (dalam Andriani, 2019) mengatakan bahwa fungsi penggunaan media komik yaitu untuk menyalurkan suatu materi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran komik digital peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang telah diberikan. Selanjutnya pada tahap kedua yaitu tahap perancangan dalam pengembangan media komik digital yaitu penetapan software maupun aplikasi yang digunakan pada pembuatan produk. (Suartama, 2016) mengatakan bahwa hal yang perlu diperhatikan pada perancangan desain media pembelajaran yaitu bacaan teks dan penggunaan bahasa yang sederhana sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami. Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan yang mencakup tahap pembuatan karakter komik dengan menggunakan aplikasi Adobe Illustration, serta pada pembuatan animasi menggunakan Software Adobe After Effect. Produk yang telah selesai akan diunggah melalui aplikasi berbasis online wix.com. Tahap keempat yaitu tahap implementasi dilakukan oleh peserta didik sesudah dilaksanakan tahap validasi produk oleh para ahli. Pada tahap implementasi tidak dapat dilaksanakan dikarenakan keterbatasan penelitian ini hanya sampai pada uji kelompok kecil. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi penelitian ini menggunakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk menilai media pembelajaran komik digital yang meliputi uji kelayakan media pembelajaran komik digital.

Kelayakan media pembelajaran komik digital dilakukan oleh beberapa para ahli serta uji coba produk yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas V. Uji ahli dilaksanakan oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran. Uji coba produk meliputi uji perorangan yang dilaksanakan oleh 3 orang peserta didik serta uji kelompok kecil dilakukan oleh 9 orang peserta didik. Pada ahli isi pembelajaran penilaian media pembelajaran komik digital yang dilakukan yaitu kesesuaian materi pembelajaran serta pemaparan materi tersusun dengan sistematis sesuai indikator dan tujuan pembelajaran. Desain yang telah dikembangkan dalam produk bertujuan untuk memberikan pembelajaran yang kreatif pada proses belajar peserta didik. Penilaian ahli media pembelajaran dilaksanakan penilaian tampilan media pembelajaran komik digital dilihat dari segi aspek tampilan, teks serta gambar yang termuat dalam media sangat baik sehingga memudahkan peserta didik untuk mendapatkan informasi penting didalam media pembelajaran komik digital. Pada uji coba produk penelitian ini mendapatkan komentar yang baik dari peserta didik. Dari hasil review para ahli dan uji coba produk keseluruhan mendapatkan hasil kualifikasi sangat baik dibuktikan pada perolehan skor yang telah disebar. Dari hasil tersebut media pembelajaran komik digital layak digunakan pada proses pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi masyarakat.

SIMPULAN

Rancang bangun media pembelajaran komik digital menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Hasil kelayakan media pembelajaran komik digital ditinjau dari hasil uji para ahli dan peserta didik dengan memperoleh kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam proses pembelajaran. Disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran komik digital

sebagai penunjang dalam proses pembelajaran dikarenakan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi serta meningkatkan motivasi belajar karena penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A Gede. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Andriani, N. (2019). Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. *Prosiding DPNPM Unindra, 0812(50)*, 31–38.
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media. March*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Febriani, A., Ratu, T., & Rahman, A. H. (2019). Pengembangan Komik Digital Fisika Berbasis Hypertext Markup Language (HTML). *Journal of Chemical Information and Modeling, 53(9)*, 1689–1699.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Biarti Yesi, 3(2)*, 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- I Komang Sudarma, I Made Tegeh, D. G. A. P. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). *Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. 3(2)*, 96.
- Nurdianto, I. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Platform Google Classroom Pada Materi Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi. *Journal of Chemical Information and Modeling, 8*. <http://www.riset.unisma.ac.id>
- Nurmadiyah. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban, V(1)*, 5.
- Nursyamsiah, N. (2017). Pengaruh Model Problem Based Introduction (PBI) terhadap Prestasi Belajar IPS Kompetensi Mengenal Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia. *Fondatia, 1(1)*, 44–60. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v1i1.86>
- Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2020). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 4(1)*, 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95*.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>
- Tegeh. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Graha Ilmu
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA, 11(1)*, 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan Komik Digital Berbasis Problem Based Instruction Pada Materi Kelangkaan Dan Kebutuhan Manusia. *Soedirman Economics Education Journal, 3(1)*, 53. <https://doi.org/10.32424/seej.v3i1.4064>
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(1)*, 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i1.15515>